House Games
EDIÇÃO 6
ANO 2
PRESS START
micoach
ANARCHY REIGNS
ELES AINDA SOBREVIVEM?
Dreamcast
THE LAST STORY
PlayStation®2

House Games
PRESS START

Ola Pessoal.

Estarei aqui para desejar uma boa leitura e dizer Obrigado, por estar nos dando apoio nestes. 6 meses.

com isso melhoraremos cada vez mais.

Abraços

House Sensei.

Editor:

Ricardo A.

www.housegamesonline.com.br
Tel: 3311-1260
Rua do seminario, 222
Centro São Paulo - SP

Ano 2 Edição 6

Para a temporada de 2012 a FIA introduziu significativas mudanças ao nível dos construtores do WRC. Carros diferentes com novos motores e um regulamento sujeito à livre interpretação das marcas assíduas e vitoriosas na categoria rainha dos ralis como a Citroen e Ford, agora com a Mini como novo contendor, onde aliás milita Armindo Araújo, com todo o apoio da marca, ainda que a título privado. A verdade é que apesar das transformações, estas não foram suficientes para gerar uma alteração no rumo dos habituais predadores de títulos, ou melhor, o único papa taças da última década. Sebastian Loeb, o gaulês da Citroen, prepara-se para revalidar o cetro e somar a oitava conquista na categoria. Orgulho.

Por isso já não é nesta altura novidade para ninguém que WRC FIA World Rally Championship seja o jogo oficial da prova que permite a qualquer pessoa ficar com a ideia do que é percorrer um périplo mundial em viaturas que mais se aproximam do dia-a-dia. Isso por fora, porque dentro da chapa a cantiga é outra. Os pisos variam entre terra, lama, asfalto e a neve da Suécia. É um serviço "prime" para quem quer curvar mais depressa em zonas perigosas e sequências revestidas de armadilhas. A ajuda emprestada pelo co-piloto é essencial, toldada apenas pela velocidade da máquina que, ocasionalmente, nos faz esquecer a lógica da navegação e dirigir curva a curva.

Até aqui tudo certo. O que alguns de vós estarão a indagar é o que trouxe de novo a Blackbean para a sequela? O jogo do ano passado colmatou um hiato de alguns anos da modalidade dentro das lides virtuais. Houve até um tempo em que estas corridas se popularizaram de tal modo que os jogos de rali nasciam como cogumelos, oriundos de produtoras mais ou menos conceituadas. A retirada de alguns pilotos carismáticos como Sainz, Colin McRae, Richard Burns ou Tommi Makkinen despromoveu boa parte do interesse, mas nem por isso a Blackbean ficou sem margem para incrementar e puxar o valor a uma franquia quando segurou os comandos do WRC.

O que nos parece é que desde a época passada para WRC 2 pouco mudou. Excetuando o modo principal - The Road to WRC - com ajustes que conferem mais alguma profundidade à carreira, assim como a inclusão de novas categorias de automóveis, estamos perante um jogo que se aproxima em larga medida do que vimos no ano passado. E nem na jogabilidade ou grafismo se encontram grandes diferenças.

Em termos de apresentação e quadro inicial, ficámos com a sensação que o jogo prometia. Com uma música de fundo "lounge" e perspetivas em 3D de máquinas recentes e mais antigas do campeonato do mundo de rali em alta definição, será que este ano teríamos o salto? Infelizmente as metas perspetivadas ficam algo distantes de se materializar. Desde logo o quadro de opções é bastante similar e logo que arriscamos uma entrada em pista sentimos que a matéria é igual.

Para lá do "Road to WRC" que representa o modo com maiores alterações e que terá sido o principal alvo de preocupação da Blackbean para a sequela, o jogo é composto por outros modos já conhecidos; WRC Rally School, Single Player, Hot Seat e multiplayer. Existem algumas alterações subtis, principalmente no reforço dos dezasseis pilotos que podem participar em simultâneo nas classificativas (através de carros fantasma). Além disso há mais novidades como o botão com função "rewind", ideal para apagar alguns erros de condução por distração ou imprevisibilidade da deslocação do automóvel. Aqui poderão definir o número de vezes que podem ativar o efeito "rewind" e acionar o tempo dedicado a fazer marcha atrás.

Depois, o quadro de opções de afinação do veículo está organizado num único bloco de informações, o que é útil para efetuar alguns ajustes de forma manual sem necessidade de percorrer vários menus e ativar quadros de confirmação que fariam dessa uma tarefa morosa. Em alternativa sempre poderão selecionar algumas variantes de afinações predefinidas pelo computador tendo em conta a variedade de elementos no piso como gravilha, terra e lama.

TAMBORÉ

CENTRO

MOOCA

Loja Centro

Rua do Seminario, 222 Centro - São Paulo
Tel: 3326-0045
Horario de Funcionamento:
Seg a Sex: 9h as 18:30h
Sab: 8:30h as 17h

Loja Shopping Tamboré

Av. Piracema, 669 loja - 462A Tamboré - Barueri
Tel: 3581-0393 / 3581-0394
Horario de Funcionamento:
Seg a Sab: 10h as 22h
Dom e Feriados: 14h as 20h

Enviamos Por Sedex para todo o Brasil

Com mais de 18 disciplinas diferentes e desafios, estrelas de verão abrange toda uma gama de esportes de verão. Os jogadores podem provar seu talento em disciplinas como salto triplo, mountain bike, mergulho ou Sprinting e se tornar um atleta de alto nível no modo carreira. No modo multiplayer, que pode competir diretamente com até três amigos ou familiares na tela dividida – entregando uma emocionante "apenas mais um movimento" experiência. Estrelas de verão também deixa para os jogadores a decidir o quão longe eles vão estar fisicamente envolvidos no jogo: o jogo suporta tradicionais estilo arcade controles, bem como controle de movimento via Kinect para Xbox 360

É uma corrida jogo de vídeo desenvolvido pela Slightly Mad Studios e publicado pela Atari . É o décimo primeiro jogo da série, e foi lançado em 03 de julho de 2012 na América do Norte . O jogo é um afastamento do mundo aberto estilo sandbox jogo- visto no passado ilimitados jogos da série, e regressa de corridas arcade , assim como deixaram em Test Drive 6 , e também parecido com Le Mans 24 Horas , um Test Drive spin-off .

Desenvolvimento para o jogo começou logo após o lançamento de Shift 2: Unleashed e usa o mesmo motor para mostrar "convincent modelos de física "e" um de uma experiência única para todos os entusiastas da condução . " A jogabilidade principal do jogo de vídeo está dirigindo simulação, embora o promotor afirma que para haver um equilíbrio entre simulação e corridas arcade . Ferrari Legends não recurso de personalização de carros , como Ferrari não permitiu que o desenvolvedor para incluir o recurso. É o jogo primeira unidade de teste para ser desenvolvido pela Slightly Mad Studios.

Ferrari Legends centra-se na história da Ferrari, em quase todas as disciplinas de corrida , incluindo a Fórmula Um , rally e GT . Há mais de 50 diferentes Ferrari veículos para dirigir, e cada um mostra interior completo e realista modelos exteriores, bem como os efeitos de danos. O jogo está previsto para ser lançado em comemoração ao 65 º aniversário da primeira Ferrari já construído, o Ferrari 125 S de 1947

A jogabilidade de Ferrari Legends está previsto para ser jogos de teste tanto do passado como unidade Test Drive II através de Test Drive 6, mas com corrida a ter lugar em fechados circuitos e inspirados por outros estúdios Slightly Mad "jogos desenvolvidos como o Need for Speed: Shift série, de que o jogo vai basear as suas modelos dinâmicos e efeitos de danos.

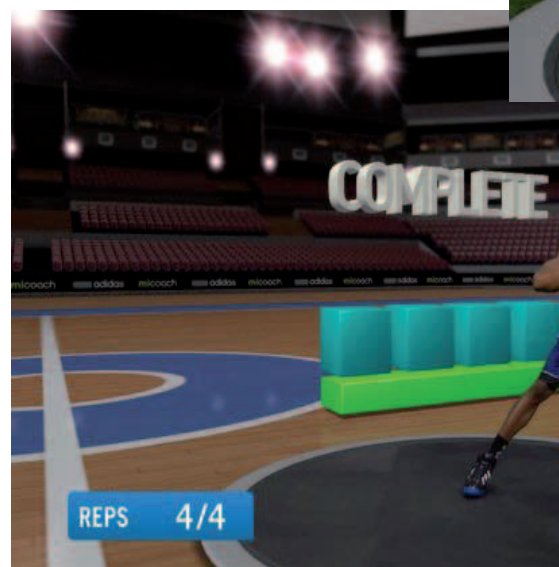
Em vez de se concentrar somente em carros da Ferrari de estrada, o jogo abrange série de corrida muito diversas, incluindo a Fórmula Um , rali e corrida de GT . Há 36 circuitos no total, incluindo Spa e Monza, juntamente com outros Grand Prix pistas e circuitos de teste

Além disso, o single-player mode, também conhecido como o modo de campanha, orienta o leitor através da história da Ferrari carros, assim como a Electronic Arts fez com o Porsche da marca na quinta edição do Need for Speed jogos de corrida, Porsche Unleashed .

Este modo de carreira se estende por três eras da história da Ferrari: Ouro (1947-1973), Prata (de 1974 a 1990) e Moderna (de 1990 a 2011). O jogador não se limita a jogar em linha reta ao longo da história. Em vez disso, a carreira pode ser iniciado em qualquer época.

Sobre o multi-player lado, o jogo contará com até interações 8-jogador on-line, bem como o mencionado modo single-player. Embora, não é mencionado se os desafios único jogador irá também ser jogado em modo cooperativo ou completamente em linha.

THQ anunciou uma nova parceria com a Adidas para trazer seu miCoach sistema de formação de fitness para Xbox 360 e PlayStation 3. O miCoach Sistema Interativo de Treinamento contará com vários atletas da Adidas para levar os usuários através de treinamentos ", incluindo Dwight Howard, Kaká, Gay Tyson, Ennis Jessica, Ana Ivanovic e Berry Eric." O jogo está definido para utilizar Mover Kinect ou PlayStation, e será compatível com o monitor de freqüência cardíaca miCoach para o rastreamento em tempo real o desempenho. Os usuários também serão capazes de sincronizar um Pacer miCoach ou o miCoach Mobile app ", incorporando dados de exercícios coletados enquanto estão fora do jogo."

A formação é centrada no desporto, com THQ promete "execução de tênis, futebol (soccer), futebol americano e basquete, bem como os atletas que guiá-los através de horas de treinamento na tela e motivar experiências de jogo." Claro, soa impressionante, mas não temos certeza se pode competir sem um elástico . miCoach Sistema de Treinamento Interativo está programado para chegar no início de 2012.

Usando o novo poder de empreendimento magia, Oliver e Drippy em Ni no Kuni. Lá, ele faz amizade com Maru, Gyro, e outras versões alternativas das pessoas (e animais) que ele conhece.
Usando o novo poder de empreendimento magia, Oliver e Drippy em Ni no Kuni. Lá, ele faz amizade com Maru, Gyro, e outras versões alternativas das pessoas (e animais) que ele conhece.

É um role-playing jogo de vídeo , co-desenvolvido pela japonesa desenvolvedora Level-5 e do videogame pela primeira vez por anime empresa Studio Ghibli.

para o Nintendo DS e, mais tarde PlayStation 3

A versão para Nintendo DS, intitulada Ni no Kuni: Shikkoku não Madōshi ("segundo país: O Mago Jet-Black", literalmente), foi lançado em 9 de dezembro de 2010, enquanto a versão PlayStation 3, intitulado Ni no Kuni: Wrath of the Witch Branco ("segundo país: A Rainha de Branco Sagrada Ash", literalmente), foi lançado no Japão em 17 de novembro de 2011, e confirma-se também para um ocidental lançamento em janeiro de 2013.
Level-5 confirmou que a versão ocidental do jogo PS3 será publicado pela Namco Bandai Games e irá incluir tanto Inglês e japoneses trilhas de voz.
Devido a problemas na tradução do livro mágico, atualmente não há planos para localizar a versão para Nintendo DS.
Apesar disso, uma edição de colecionador da versão PS3 que contém a versão traduzida livro está agendado para lançamento ao lado da edição padrão
A história de Ni no Kuni gira em torno de 13 anos, Oliver, um residente de Motorville, cuja mãe, Arie, de repente morre depois de resgatá-lo do afogamento.
A boneca , dada a Oliver por sua mãe, é trazida à vida a partir de suas lágrimas e se revela ser um homem de fadas chamado Drippy, que dá a Oliver um livro que lhe permite utilizar o poder da magia e entrar no mundo do "Ni no Kuni", um paralelo à sua própria realidade. Em Ni no Kuni, Drippy diz Oliver pode ser capaz de encontrar sua mãe, Arie.

O jogo vai incluir também um livro que é suposto representar o livro mágico do jogo e é obrigado a jogar o jogo . Em que os jogadores podem encontrar um bestiário , contos que oferecem dicas de jogos e outras informações para que o jogo irá se referir.

Ni no Kuni foi anunciado pela primeira vez na publicação japonesa Famitsu , em setembro de 2008. Level-5-presidente e CEO Akihiro Hino e Studio Ghibli produtor Toshio Suzuki , revelou em uma entrevista à revista que o desenvolvimento das animações aspectos do jogo havia começado em julho de 2008. Em julho de 2010 Edição de Famitsu , Level-5 revelou que o jogo estava em desenvolvimento para o PlayStation 3 .

A trilha sonora do jogo foi marcado por Joe Hisaishi , conhecido por compor músicas para outros Studio Ghibli animes. Todas as músicas do jogo foi realizada pela Orquestra Filarmônica de Tóquio . O tema de encerramento Kokoro no Kakera ~ Fragmentos de corações é cantada por Mai. Para que a música orquestral para caber no Nintendo DS com uma qualidade suficientemente elevada, o jogo foi colocado em um cartão de jogo de 4 gigabytes. Um álbum intitulado Ni no Kuni: Shikkoku não Soundtrack Madoushi original foi posteriormente lançado no Japão em 09 de fevereiro de 2011. RPGFan escreveu uma resenha positiva da trilha sonora, comparando-a favoravelmente ao Koichi Sugiyama de trabalho no Dragon Quest série.Squareenixmusic.com premiado com o álbum uma pontuação perfeita, chamando trabalho Hisaishi "seu melhor pontuação desde A Viagem de Chihiro ".

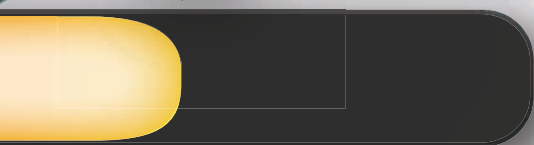
O enredo é muito bonito o que você esperaria - desde que ele era apenas um menino, o nosso protagonista homegrown all-americana tem apenas sonhou em tiroteio no Oriente Médio terroristas e ele finalmente começado no Marines. É ... muito bonito isso. De lá, você navegar em um zoológico de telas estáticas esportivos paredes absurdas de texto, enquanto o ator de voz desinteressada lê tudo para você. Essa bagunça PowerPoint inspirado eleva sua cabeça feia entre cada um do jogo de vinte e quatro missões

Para seu crédito, HFR apresenta alguns agradecimentos incrivelmente apertados controles para o sensor de movimento PlayStation Move precisa. Os casos em que nós teríamos de interromper a ação para recalibrar o nosso controlador eram poucos e distantes entre si. Dito isto, na verdade, a criação de mover várias controllers Navi ainda suga e, considerando o HFR tem para lhe oferecer, realmente não vale o esforço.

Como este é um outro jogo agarrando desesperadamente para o sucesso da franquia Modern Warfare, você pode esperar para ser bater-se todos os locais familiares - espingarda em um helicóptero Apache, descarga de trás de uma metralhadora montada sobre um veículo Humvee, e avançando através da guerra devastadas cidades com seus irmãos de armas. O jogo também traz a maior parte dos tropos que você esperaria de o gênero de tiro on-rail - uma força perpetuamente interminável de soldados inimigos prontos para morrer, brilhantes munição / saúde caixas que você precisa atirar a fim de pegar, etc Infelizmente, o design de som para HFA é um dos piores que já ouvi. Armas de fogo inimigo soar distante e mudo (independentemente de como eles estão perto de você). Da mesma forma, suas próprias armas vir transversalmente como underwhelming e ineficaz (a ACR de alta potência não deve soar como uma arma de paintball).

Maior pecado HFR, no entanto, é que o jogo é simplesmente muito fácil. Enquanto cada inimigo que aparece na tela está disparando diretamente para você, você só vai receber dano, se um terrorista tem um ponto de exclamação piscando em vermelho acima de sua cabeça. Nós literalmente deixou o jogo e retomaram a nossa marinha completamente expostos enquanto nós andamos fora por vinte segundos para pegar uma xícara de café e voltou a encontrar-nos ainda em plena saúde, mesmo com três terroristas armados atirando diretamente para nós. A quatro jogadores co-op apenas agrava o problema dificuldade como o AI inimigo não é mesmo equipados para lidar com um jogador, muito menos quatro.

Fogo intenso: o Afeganistão é um jogo que realmente quer ser Call of Duty sobre trilhos, mas simplesmente não tem o orçamento e licença criativa para tirar qualquer um fora. O jogo é apenas uma garra dinheiro barato em todos os sentidos da palavra. Mesmo os mais endurecidos on-rails os jogadores irão encontrar pouco a mostrar para sua turnê no Afeganistão que não seja um caso grave de PTSD.

de Games
hega a São Paulo

11, 12, 13 e 14 de outubro

Mad Catz revelou que Asas de Guerra: O inferno Catz , anunciou no ano passado, foi renomeado Damage Inc. Pacific Squadron Segunda Guerra Mundial. Como o título implica tanto pesado, Damage Inc. é um vôo conjunto de jogos de combate no teatro do Pacífico da Segunda Guerra Mundial, começando com o ataque a Pearl Harbor e progredindo através de "23 missões historicamente precisas e objetivos da missão de 100 +." O jogo também contará online co-op e multiplayer versus. Damage Inc. será lançado no Xbox e PS3 neste verão.

E, se você ainda está se perguntando por que um fabricante de periféricos seria meter na publicação, conhecer o Pacífico Flightstick AV8R . A vara será incluído com a edição de colecionador de Danos Inc, que ainda tem de ser fixado o preço. Estranhamente, os Danos site Inc. apresenta uma versão para PC do pau, embora nenhuma versão PC do jogo foi anunciado.

Com base no nome que você provavelmente já pode adivinhar o que é - é um jogo de vôo. Só isso já era suficiente para interesse pique meu - Eu amo-me um pouco de fuga - mas o que selou o meu interesse estava vendo que ele é o primeiro jogo devidamente publicadas vindo fabricante periférico Mad Catz e será lançado com um vôo de capitânia da companhia varas incluído e que tinha me completamente interessado.

Enquanto nós tivemos alguns poucos decentes, eu diria que é justo dizer que esta geração tem sido muito duro com o gênero de combate aéreo. Embora este não é um jogo de simulação, Damage Inc. Toma um dos períodos mais conhecidas de combate aéreo na história - as batalhas da Segunda Guerra Mundial no Pacífico entre os EUA eo Japão - e injeta estilo arcade de combate que me lembra de títulos como Blazing Angels e Crimson Skies.

É uma mistura estranha, como a configuração é acompanhada por aquilo que são descritos como recriações realistas de 30 diferentes aviões da Primeira Guerra Mundial II. Isso torna muito autêntico, e as missões em oferta ligar de volta para eventos do mundo real durante a guerra a partir Pearl Harbour - mas a jogabilidade toma um rumo diferente, menos realista.

Este não é um jogo onde você pode girar para fora e bater com o menor erro na forma como você lida com a vara, e embora o cuidado ainda é necessário se você for rápido o suficiente, você pode rapidamente e facilmente retirar rodadas ridículas, loops e outros sobre- the-top movimentos que teria sido praticamente impossível na aeronave da Segunda Guerra Mundial-era real.
A jogabilidade arcade é divertido, mente e Damage Inc. sabe que não é realista e totalmente inclina-se para ele. Há um "Modo Reflex", que transforma tudo em câmera lenta no toque de um botão - um que eu tenho certeza que nem sequer existe no cockpit dos caças ultra-futuristas e complicado hoje.

Reflex modo é útil para alinhar tiros e explodir os inimigos fora do céu, quando sua velocidade é o que torna difícil obter a retícula no lugar. Há outras coisas para ajudar você, também - como um ponto vermelho que mostra onde você precisa estar atirando à frente de um inimigo, a fim de conduzir "corretamente" seus tiros.

Balas realisticamente acompanhar, por isso só atirar no inimigo não é o suficiente - você precisa tomar distância em conta. Em dificuldades mais altas, a ponto bastante útil desaparecerá, o que significa que você terá que olho suas fotos.

PLAYSTATION 3
DARKSIDERS®
House Games
PRESS START

THQ confirmou que a história de Darksiders 2 's terá lugar no mesmo período de tempo como o primeiro jogo, só que desta vez os jogadores vão assumir o controle da Morte Cavaleiro, em vez de seu irmão Guerra . O jogo irá, alegadamente, ter lugar através de um conjunto inteiramente novo de mapas, confirmado para ser o dobro em tamanho cumulativo ao de seu antecessor. O jogo também contará com os restantes dois cavaleiros (Fúria e Strife) em alguma capacidade. O jogo terá Morte em masmorras múltiplas e centros da cidade. Centros da cidade apresentam NPCs que pode dar side quests, etc Na edição de julho de 2011 da Game Informer, os detalhes da tampa de recursos que um hub cidade vai ligar para um número de masmorras e que a área determinada cidade contará com dungeons mais do que toda a Darksiders eu . Loot também será incluído, passando de encontros como recompensas que variam de 12 categorias de armadura diferentes peças, que podem ter diferentes encantos e poder pode até Poderes da Morte Wrath. Também foi confirmado que haverá tanto um Anjo e Demônio na área de jogo e disse áreas terão NPCs e comerciantes.

THQ confirmou que a história de Darksiders 2 's terá lugar no mesmo período de tempo como o primeiro jogo, só que desta vez os jogadores vão assumir o controle da Morte Cavaleiro, em vez de seu irmão Guerra . O jogo irá, alegadamente, ter lugar através de um conjunto inteiramente novo de mapas, confirmado para ser o dobro em tamanho cumulativo ao de seu antecessor. O jogo também contará com os restantes dois cavaleiros (Fúria e Strife) em alguma capacidade. O jogo terá Morte em masmorras múltiplas e centros da cidade. Centros da cidade apresentam NPCs que pode dar side quests, etc Na edição de julho de 2011 da Game Informer, os detalhes da tampa de recursos que um hub cidade vai ligar para um número de masmorras e que a área determinada cidade contará com dungeons mais do que toda a Darksiders eu . Loot também será incluído, passando de encontros como recompensas que variam de 12 categorias de armadura diferentes peças, que podem ter diferentes encantos e poder pode até Poderes da Morte Wrath. Também foi confirmado que haverá tanto um Anjo e Demônio na área de jogo e disse áreas terão NPCs e comerciantes.

Depois de a Electronic Arts realizou a sua conferência de imprensa E3 2012 segunda-feira, o Madden NFL 13 equipe transmitido o último de sua série de "Playbook" vídeos detalhando o jogo está ligado modo Carreira. O modo é novo para a série, mas foi descrito por Senior Designer Josh Looman como uma combinação dos modos familiares superstars e franquia do passado.
"Modo Franchise está morto. Modo online franquia está morta. Modo Superstar está morto", explicou Looman. "É realmente os primeiros esportes verdadeiros RPG."

Em Carreiras conectados, os jogadores terão a opção de controlar os jogadores de futebol ou treinadores individuais, sendo este último mais parecido com o padrão "chamar todas as peças, use todos os jogadores" jogo de Madden. O modo pode ser jogado sozinho ou em uma liga de 32 jogadores, retirando quaisquer distinções entre os modos de franquia on-line e off-line estamos acostumados.
Role-playing Carreiras ligadas 'elementos resumem-se a meta baseada em jogabilidade e progressão "level-up ao estilo" jogador. Looman explicou que os jogadores possam alcançar temporada, semanalmente, e os objetivos da etapa de carreira, tais como apressar-se para mais de 1.000 metros em uma temporada com um running back. Ao atingir esses objetivos, os jogadores vão ganhar pontos de experiência, que podem ser usados para comprar habilidade e capacidade atualizações. Em qualquer ponto em sua carreira, os jogadores podem se aposentar seus atletas e treinadores superstars, a fim de iniciar novos jogadores para suas equipes, sem interromper uma temporada em curso do jogo contra amigos.

Carreiras ligadas também contará com o que Looman descrito como um "sistema de notícias robusto que captura tudo o que acontece em sua liga." Madden 13 irá preencher as histórias que cercam os jogadores e apresentar informações na forma de mensagens de notícias e um fluxo Twitter virtual, que usa os nomes e os rostos de 13 analistas da NFL como Skip Bayless e Schlereth Mark. As personalidades da mídia vai reagir a comércios, lesões, e os destaques da carreira de um jogador nas notícias e faux-Twitter sistema.

LOLLIPOP
CHAINSAW

Certificações Games

A Impacta Certificação e Treinamento apresenta duas novas certificações para a área de games: ICS Games Designer e ICS Games Developer UDK. Com isso você poderá escolher uma das áreas de atuação para ingressar nesse crescente universo do video game.

ICS Games Designer

Prepare-se para entrar no mundo de arte e criação de games. Com esta formação, os alunos estarão aptos a trabalhar toda a parte visual de um jogo, através de disciplinais conceituais e práticas.

Pré-Requisitos

40 horas	Desenho - Fundamentos
40 horas	Desenho de Anatomia

Essentials

40 horas	Concept Art
40 horas	Storyboard

Advanced

20 horas	Conceitos de Animação
40 horas	Modelagem em Clay
40 horas	ZBrush - Modelagem Digital

ICS Games Developer UDK

Desenvolva seus próprios jogos a partir de uma das mais importantes ferramentas do mundo dos games: a UDK. A formação habilita os alunos criarem toda uma estrutura para um jogo em terceira dimensão, utilizando todas as possibilidades acerca da Engine UDK.

Pré-Requisitos

8 horas	Ambiente Windows
8 horas	Ambiente Mac OS X
40 horas	Maya 2010 Módulo I - Fundamentos

Essentials

20 horas	Level Design e Documentação

Advanced

20 horas	UDK - Fundamentos
40 horas	Photoshop CS5 - Módulo I
40 horas	UDK - Integração e Cenários para Games

Professional

40 horas	UDK - Fundamentos de Programação
40 horas	UDK - Finalização de Games

Av. Paulista, 1009 • São Paulo • SP • 9° andar
(próximo metrô Trianon-Masp)
fone: 11 3254-2200 • www.impacta.com.br

SPIRIT CAMERA™
THE CURSED MEMOIR

Há um lugar muito especial, muito medo no meu coração para a série Fatal Frame. Enquanto Silent Hill incentiva (e, ocasionalmente, forças) me a fugir de seus horrores, Fatal Frame sempre me pediu para não só enfrentar meus medos, mas a fazê-lo durante o tempo que os meus nervos pode levá-lo. Com uma câmera fantasma morte, como minha única arma, eu aprendo que as melhores fotografias lidar mais danos - e as melhores fotografias são sempre close-ups.

Não pode dizer isso na caixa, mas Camera Espírito: A Memoir Maldito é realmente um jogo Fatal Frame, que coloca um toque de realidade aumentada na tradicional, a ação do coração de tributação. Infelizmente, em trazer Fatal Frame para o 3DS câmera equipada, Câmera Espírito leva a série em que ele nunca foi pensado para ir: sua sala bem iluminada.

A carne de Câmera Espírito tem lugar em uma campanha single-player autônomo intitulado "Fatal Frame: Diário de Faces", e conta a história do diário, misterioso titular. Diz a lenda que quem abre o livro e vê escrito aparecer será misteriosamente afastado pelo Woman in Black, que, então, roubar a sua face. Aqui está o kicker: o Diário de Faces é um livro real, como em um objeto físico incluído com a câmera Espírito. Em outras palavras, que enfrentar ela está prestes a roubar só acontece de ser o seu.

O diário serve como janela para o mundo do jogo. Através dele, você vai conhecer Maya, uma menina que de alguma forma conseguiu escapar do diário, embora as memórias de sua prisão é nebuloso na melhor das hipóteses. Juntos, eles precisam descobrir quem é o Woman in Black é eo que ela quer, em última análise (e apenas o que seu negócio é com a face voltada para roubar).

Enquanto o diário funciona como uma porta de entrada para um japonês de domínio mansão mal-assombrada, da Woman in Black, o 3DS serve como Espírito Camera 's janela em sua realidade. O 3DS coloca-se como a Camera Obscura, uma câmera mágica capaz de fotografar os espíritos, um grampo da série Fatal Frame. O 3DS essencialmente atua como visor da câmera Obscura, apresentando-lhe os espíritos que assombram seu espaço pessoal. Com meus próprios olhos, eu vejo a minha sala de jantar vazia. Através da tela do 3DS, Maya vejo de pé ao meu lado, implorando por ajuda.

É um conceito brilhante na medida em que não só faz bom uso da realidade aumentada, mas também faz sentido ficcional. Se eu baixar meus 3DS, não é que Maya desaparece, é só que eu não posso vê-la. Essa é a ilusão de qualquer maneira, e ele funciona muito bem.

Isto é duplamente verdadeiro, como Maya e eu começo a desenterrar outros espíritos presos no diário e torna-se uma questão de vida ou morte. Como em outras entradas de Fatal Frame, todos os combates tem lugar a partir de uma perspectiva de primeira pessoa, que seja a perspectiva de seu tempo olhando através das 3DS. O Camera Obscura é capaz de exorcizar os fantasmas, mas é mais eficaz quando os fantasmas são tão próximas quanto possível e, idealmente, prestes a atacar. Eu me senti um verdadeiro sentimento de urgência quando eu percebi um fantasma não estava apenas subindo atrás de algum personagem de ficção - foi rastejando atrás de mim. Basta dizer que os fantasmas rebentando em minha própria casa foi emocionante - pelo menos, foi em primeiro lugar.

Antes de muito tempo, algumas coisas se tornam aparentes sobre Camera Espírito. Primeiro, a história começa lento, chato e licenciados para, eventualmente, envolve-se em sentido. Há alguns pedaços de sabedoria reconhecível para os fãs de Fatal Frame, mas no final eu tinha sobre toda a lógica paradoxal que eu poderia aguentar.

Em segundo lugar, as exigências do Espírito Camera 's características de realidade aumentada são um pouco contraditórios com medo. Embora a idéia de exorcizar espíritos em sua sala de estar soa assustador no papel, ele perde uma quantidade considerável de brilho quando você percebe que tem de uma sala muito bem iluminada. Curta de uma fonte de luz direta ou iluminação aérea forte, meus 3DS freqüentemente tinha dificuldade em reconhecer o Diário de Faces. Como você pode imaginar, é um pouco de um buzz-matar para ter um momento genuinamente assustador arruinada por uma mensagem na tela dizendo que o livro AR não pode ser reconhecido. My Camera Obscura foi imediatamente transformado em um 3DS comuns, e isso aconteceu muitas vezes suficiente para que eu nunca poderia confortavelmente se estabelecer em mundo de Maya.

O outro lado de tudo isso é que, uma vez que você banhe seu espaço de jogo de luz, qualquer esperança de uma atmosfera melancólica é destruída. Não que eu tentei muito duro para criar o cenário perfeito, é claro. Eu não sei, talvez um quarto escuro e uma lâmpada de mesa brilhante tornaria as coisas mais enervante. Se você souber de um local, tradicional casa japonesa com os proprietários de compreensão, sugiro jogar Camera Espírito lá.

Quando se trata do mundo real ocupações que dobrar como experiências convincentes em jogos, a lista é bastante curta. Soldado, é claro. Motorista de táxi. Urbanista. E, surpreendentemente, gerente de restaurante. Order Up! não é o primeiro jogo a explorar esse bem particular de um emprego remunerado, mas é certamente um dos melhores. Order Up! serve como uma espécie de embaixador para full-length títulos de varejo a ser liberados através da eShop, e seria difícil pedir mais nada. Ele fica fora de um pouco de um início lento, mas quando as coisas realmente começar a cozinhar (por assim dizer ...) é uma experiência divertida que é realmente difícil de largar.

Você joga um chef que está compreensivelmente desapontados por seu - ou ela, você escolhe o gênero - novo emprego no restaurante Burger cara de fast-food. É aqui que você aprende as cordas em um tutorial repetitivo, mas apropriado, e depois você acaba comprando um restaurante decadente de sua preferência. É o seu trabalho não só para torná-lo rentável, mas para melhorá-lo, ajudar a contratar, expandir seu menu, manter o inspetor de saúde felizes e impressionar um crítico de restaurantes discriminação. Ah, e então você começa a comprar um outro restaurante, além de seu primeiro - assim como mais depois disso - e fazer tudo de novo.

O jogo é controlado principalmente com a tela sensível ao toque, ea maior quantidade de tempo do jogo será gasto cozinhar. Há outras coisas para fazer, muitos dos quais são mencionados acima, além de espalhados mini-jogos, passeios de compras e outras diversões variadas - mas o seu principal dever é manter os clientes satisfeitos.

Você pode fazer isso tocando tabelas, a fim de obter o seu garçom ou garçonete a tomar a sua ordem. Assim que tiver a fim, você não só precisa preparar as refeições para essa tabela, mas para fazê-lo com precisão, tendo em conta as preferências alimentares de seus clientes individuais, e fazê-lo rapidamente para que a comida ainda está quente quando chega a eles. O jogo certamente você fazer malabarismos com um monte de coisas ao mesmo tempo, mas ele rampas até a dificuldade gradualmente, e é raro que você nunca se sentir verdadeiramente preparado para lidar com a tarefa à sua frente

As refeições são montados peça por peça, com cada ingrediente individual que exige uma abordagem diferente. Por exemplo, cenouras pode ter de ser cortado, galinha pode ter de ser frito, uma carne patty pode ter que ser grelhados, um abacate pode ter de ser amassada e assim por diante. Você faz tudo isso com a tela de toque, a seguir solicita que representam as ações que você precisa tomar. No início é muito o que aprender, mas uma vez que você passa você estará sacudindo, arrastando sua caneta e circulando por instinto.

Os visuais são simples, mas cheia de charme. Os personagens são decididamente estereotipadas, mas isso não impede o diálogo de ser engraçado. De facto, a abordagem humorística para o jogo é uma da Ordem coisas! fica apenas para a direita. Em vez de bombardear você com fluxos incessantes de brincadeiras como Kid Icarus: Uprising , Ordem Up! mantém rápida, mantém inteligente e não tenta dominar a tarefa à mão.

A música também é muito bom, e que evolui conforme você progride através do jogo e desbloquear restaurantes que atendem a diferentes tipos de cozinha regional. Há muito pouco, em geral, para reclamar em termos de apresentação aqui.

Há, no entanto, algumas questões. Para começar, movendo-se entre as estações podem às vezes sentir um pouco desajeitado e sem resposta, causando-lhe a superação da panela que estava a tentar chegar antes que ela pegou fogo. Há também uma celebração cada vez gráfico que você completar uma refeição, que pode aparecer em momentos inoportunos e impedir que chegue um outro ingrediente para impedir que overcooking. Isto é surpreendente como o resto dos controles são ótimos, mas neste caso é apenas uma mosca em uma tigela de outra forma deliciosa de sopa.

A dificuldade também pode se sentir um pouco no lado baixo. Enquanto há sempre uma tarefa - ou vários - para mantê-lo ocupado, ele leva um tempo antes que você possa começar a sentir-se oprimido. Claro, retornando a um restaurante anterior de vocês vai mostrar que a classificação de cinco estrelas tem atraído multidões maiores e mais fome, então qualquer um que realmente se sente como eles precisam de um desafio pode revisitá-los e colocar suas habilidades culinárias para um teste muito mais frenético.

E nós ainda nem arranhamos a superfície. Há tanta coisa para fazer em Ordem Up! e assim muitas receitas para desbloquear e descobrir que uma revisão dobro do tempo que luta para mencionar tudo. É uma experiência divertida e sem dúvida um dos mais profundos e mais viciante no eShop, por isso não deixe o seu preço mais elevado transformá-lo longe: esta experiência é super-dimensionada.

3D RollerCoaster Tycoon é um próximo construção e gestão de simulação do jogo de vídeo desenvolvido pela n-Space e foi programado para ser lançado pela Atari em Março de 2012, [2] embora esta data de lançamento foi perdida e depois remarcada para 22 de maio de 2012, no entanto, o jogo não lançou nesse dia também.

É o quarto na série RollerCoaster Tycoon , mas vai ser a primeira edição portátil do jogo, já que será exclusivo para o Nintendo 3DS.

3D RollerCoaster Tycoon é a história de um homem que não tem tempo para seu filho. Bem, OK, isso soa um pouco melodramático - mas é preciso, pelo menos, como o jogo abre com um adolescente ansioso jovem começar a escova-off do seu velho. Ele sonha em ser um designer passeio de emoção. Um arquiteto de parque temático. A RollerCoaster Tycoon, é claro - e parece que ele está bem configurado para realizar esses sonhos, também, já que seu pai passa a ser empregada nesse campo muito.

O pai, porém, está muito ocupado com sua própria tycooning. Assim, ele passa a bola a um aposentado de idade para instruir seu filho em seu lugar.

E assim começa "Story Coaster", o modo tutorial nova narrativa focada incluídos nesta sequela mais recente RollerCoaster Tycoon para aliviar os jogadores em sua simulação da gestão do dinheiro, a construção atração e virtual vômito clean-up.

Tem sido um tempo desde que vimos nesta série. A primeira franquia começou em 1999, quando o primeiro RollerCoaster Tycoon enviado para PCs e ofereceu aos jogadores de computador em casa uma nova alternativa para sims anteriores, como o Parque Temático . A fundação de sua jogabilidade era atraente - você construir seu próprio destino turístico cheio de atrativos e você gerenciar os preços dos bilhetes para marcar pilhas de dinheiro fora dos visitantes passeio de viciados - mas a verdadeira diversão estava em seu modo de construção personalizado coaster profunda . Lá você tinha o poder de unir montanhas-russas incrivelmente complexas de seu próprio projeto elaborado, cheio de voltas suficientes, túneis e descidas acentuadas para enviar qualquer infeliz parque freqüentador de correr para o banheiro para um banheiro para lançar no. Bem, se você optou por construir as casas de banho, o que é.

3D RollerCoaster Tycoon oferece essa base divertido mesmo, acrescenta, em algumas das características e ajustes que estreou em 2002 da Tycoon 2 e 2004 do Tycoon 3 , e mais uma vez transforma-lo solto com um lote vazio, um bolso cheio de dinheiro para pagar os empreiteiros e um conjunto de parque de diversões grampos para construir. Veteranos dessas parcelas anteriores da série pode selecionar o "Parque Sandbox" de modo a saltar directamente para a gestão, ou ir diretamente para a construção coaster para começar a montar alguns estômago-virando máquinas de alta velocidade.

Os recém-chegados, embora? Eles estariam melhor servidos para escolher História Coaster, como eu fiz. E lá - depois de receber o ombro frio de Papa Tycoon - que vai cumprir o seu Chappy novo amigo.
Chappy, à primeira vista, parece um pouco com Mario pode se a Nintendo nunca deixá-lo idade. Ele tem a tampa e os macacões. Ele tem o mesmo esquema de cores azul / vermelho. Ele ainda tem o cabelo facial, embora haja mais do mesmo e é tudo cinza ido. Eu pensei que o projeto poderia ser uma homenagem à primeira vista, e eu ainda acho que depois de passar algum tempo com ele no jogo - não seria muito fora de lugar, afinal de contas, já que esta é a estréia de RollerCoaster Tycoon do sistema Nintendo .

O tutorial começa a ser um pouco entediante depois de um tempo, que seja uma falha desta abordagem nova narrativa ou uma força inesperada - Chappy é um velho ensinar um adolescente, depois de tudo. A divagar sobre poderia ser apenas caracteres apropriado.
O jogo não forçá-lo a sentar-se através de todos os conselhos do sábio, embora, como você está livre a qualquer momento para pular de volta para os modos não handholding e jogar no seu próprio ritmo. Metendo com História Coaster, poderá ir para alguns desafios exclusivos de construção, embora, por isso talvez valha a pena ser paciente com prattling Chappy do.

Chappy começa a ficar bem falante fora do bastão, que serve como a voz guiá-lo através de tutoriais do jogo. Ele ensina-lhe a interface - como construir o seu primeiro passeio, como para controlar as câmeras (atualizado a partir de raízes da série em uma perspectiva bloqueado para permitir a rotação 3D completa), e tudo mais.

Além de trazer Orgarhythm stateside algum tempo antes do final deste ano civil , XSEED anunciou também planos igualmente nebulosas para localizar Odyssey Ragnarok para o público norte-americanas e seus Vitas. Isto segue versão japonesa do jogo em Fevereiro último, apesar de quão perto ele vai seguir continua a ser visto.

Situado no mesmo mundo como Ragnarok Online, Odyssey é um Monster Hunter-esque caleça em que atravessa o jogador (totalmente personalizável) caracteres o mundo, a caça monstros e gigantes ", como eles o fazem. Os jogadores podem escolher entre seis classes diferentes de trabalho, alternando entre missões quando necessário, e jogar cooperativamente on-line ou através de uma rede ad-hoc local, o mais recente do que suporta até quatro jogadores ao mesmo tempo.

Na Odisséia de Ragnarok, os jogadores vão embarcar em uma campanha para derrubar monstros e gigantes de escala massiva, e as personagens podem encadear combo ataques maciços tanto em terra e no ar graças ao sistema do jogo de combate extremamente versátil. Grandes inimigos pode ser literalmente bateu em toda a tela, e os jogadores podem até mesmo aumentar a velocidade e agilidade em detrimento da HP para as batalhas particularmente desafiadoras. Além de tudo isso, o jogo promove jogo cooperativo, suportando até quatro jogadores para ad-hoc e on-line jogabilidade cooperativa.

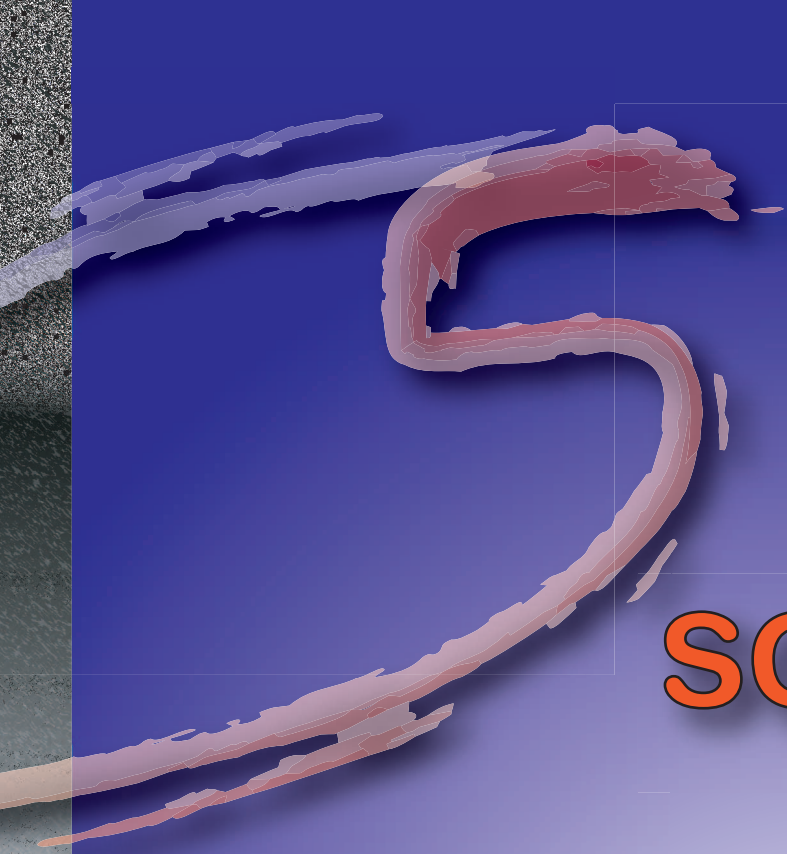
Torrance, Califórnia, (04 de maio de 2012) - Jogos XSEED, uma editora independente de espírito, anunciou hoje que vai lançar o popular RPG de ação título Odyssey Ragnarok ainda este ano para a PlayStation ® sistema de entretenimento portátil Vita na América do Norte. Desenvolvido por Grandia e veteranos da série Lunar Arts Game Studio e publicado pela Entertainment online GungHo no Japão, Odyssey Ragnarok é um novo título definido no familiar Universe Online Ragnarok. O jogo foi lançado no Japão no início de fevereiro para tanto sucesso no varejo e crítico como ele acumulou vendas fortes ao ganhar um Prêmio de Ouro Famitsu. O acordo com a editora de entretenimento on-line GungHo dá XSEED Games direitos de publicação exclusivos para Odyssey Ragnarok na América do Norte.

Torrance, Califórnia, (04 de maio de 2012) - Jogos XSEED, uma editora independente de espírito, anunciou hoje que vai lançar o popular RPG de ação título Odyssey Ragnarok ainda este ano para a PlayStation ® sistema de entretenimento portátil Vita na América do Norte. Desenvolvido por Grandia e veteranos da série Lunar Arts Game Studio e publicado pela Entertainment online GungHo no Japão, Odyssey Ragnarok é um novo título definido no familiar Universe Online Ragnarok. O jogo foi lançado no Japão no início de fevereiro para tanto sucesso no varejo e crítico como ele acumulou vendas fortes ao ganhar um Prêmio de Ouro Famitsu. O acordo com a editora de entretenimento on-line GungHo dá XSEED Games direitos de publicação exclusivos para Odyssey Ragnarok na América do Norte.

Uma ação-pesado conjunto de RPG na paisagem exuberante do familiar Universe Online Ragnarok, Odyssey Ragnarok é um jogo rápido, com forte ênfase em combate corpo a corpo. O jogo é ambientado em um mundo onde os seres humanos e gigantes são pitted uns contra os outros em batalha após a morte de deuses antigos do mundo. Baseado na mitologia nórdica, o mundo da Odyssey Ragnarok começará a tomar forma como os jogadores antecipadamente através da história, com novas áreas como abrir sua jornada continua.

Personagens em Odyssey Ragnarok são totalmente personalizáveis, e os jogadores têm a capacidade de escolher até seis classes de trabalhos que podem ser alterados ao longo do jogo para missões específicas. Como as missões são concluídas, os personagens podem ser atualizados para aumentar a sua eficácia em combate.

ELES AINDA

V

Dreamcast

SOBREVIVEM

PlayStation®2

Jump. Shoot. Explore.

GunLord é um jogo de plataformas Eurostyle com ênfase em explorar mundos enormes e explodir os inimigos. Este jogo apresenta 9 fases de jogo emocionante 2D com mais de 45 tipos de inimigos únicos. Explode através de paisagens gigantes, explorar cavernas e revelar todos os segredos!
Gun Senhor está previsto para ser lançado no Neo Geo MVS em 26 de março. A versão Dreamcast será lançado em 14 de junho. A liberação para o Neo Geo AES está previsto para lançamento no Q2 2012, bem.

NG: Dev.Team ter lançado outro jogo para o Dreamcast e Neo Geo, também. Alguns dos nossos leitores mais velhos podem lembrar de um atirador inferno bala chamado Atacante rápido , que eles lançaram em 2010. Este jogo está disponível no iOS também.

Jogo

- 9 Estágios Enormes
- 16 bits Mão puxadas Gráficos
- Não-linear de ação com 8 vias de rolagem
- Big Bad Inimigos chefe
- Constantes 60 fps
- Ranking Internet via código

Acessórios (DC)

- VMU
- VGA
- Pad Original
- Vara academias

Especificações de hardware (MVS)

- MVS multi slot compatível (MVS) *
- A utilização integral dos 624 Megabits
- 30 + min. Soundtrack Full Stereo Digitized
- No sistema de actualizações de software através da porta USB
- PCBs feitas sob encomenda

Especificações de hardware (AES)

- NEO GEO AES · Compatível (AES)
- A utilização integral dos 624 Megabits
- 30 + min. Soundtrack Full Stereo Digitized
- PCBs feitas sob encomenda

*** MVS carrinho também funciona com Super MVS Conversor II em AES**

Sturmwind é um shmup na tradição de jogos de arcade velhos. Se ele se move - dispará-la. O jogo tenta tirar proveito de cada pedacinho do Dreamcast hardware e suporta uma ampla gama de efeitos. Ele também usa o cartão SD para vários recursos - se você tiver um.

Você pode jogar o modo normal com todos os 16 níveis ou o arcade mode com apenas 6 níveis e não continua. No modo normal o seu progresso será salvo com cada nível acabado.

O jogo é projetado para todos os Dreamcast fãs, não é maníaco hardcore ou atirador de pontuação. Mesmo os jogadores médios são capazes de ver mais do que o primeiro nível. Há um bom bocado de memorização envolvidos como a maioria deste tipo de jogos, mas que é parte da diversão.

É o primeiro jogo original desenvolvido para Dreamcast desde o outono de 2009 do Rally Racing Rush Rush e íris: Master of Blocks , a recente rebento lançado 'em up rápido Striker é um Neo Geo porta.

Sturmwind tem estado em desenvolvimento há 6 anos. O jogo surgiu pela primeira vez sob o nome de um nativo Atari Jaguar CD de demonstração com apenas um nível jogável. Os gráficos foram considerados como impressionante para os padrões da Jaguar, a demo não tinha áudio. Desenvolvimento foi finalmente retomada e passou para Dreamcast.

Em dezembro de 2010, RedSpotGames afirmaram que estaria fazendo notícia liberando cada domingo do mês em planos próximos, Sturmwind foi a primeira delas, a ser revelada em 05 de dezembro de 2010 em programa de TV alemã " Neues ".

Em 19 de dezembro de 2011, RedSpotGames anunciou que o jogo tinha sido adiado indefinidamente devido à planta pressionando disco que foi contratada para fabricar o arquivamento jogo para a bancarrota. Um acordo foi feito com uma nova fábrica pressionando embora a data de lançamento já foi definido como "TBA".

Características:

- 16 Níveis
- 3 níveis de dificuldade selecionáveis
- controles configuráveis
- posição da tela ajustável
- armas diferentes selecionáveis
- mais de 20 bossenemies grandes
- centenas de inimigos diferentes
- FMV seqüência de introdução
- motor de jogo híbrido 2D/3D
- resolução de 640x480
- PAL50, PAL60, NTSC e VGA (com adaptador) compatível
- região livre
- funciona com qualquer MIL-CD compatível Dreamcast
- CDDA Som
- suportes: Joypad, Arcade Stick (Analógico / Digital), VMU, Rumble Pack (configurável)
- Internet WebCode Tabelas hiscore
- Sistema prêmio Troféu com conteúdos desbloqueáveis
- SD suporte da placa

FIFA 13

A inteligência artificial mais sofisticado já alcançado para a franquia de futebol da FIFA irá conduzir FIFA Soccer 13. All-novo Atacar Intelligence permite aos jogadores analisar o espaço, trabalhar mais e mais inteligente para quebrar as defesas, e acho que dois jogos pela frente. Os jogadores agora possuem a inteligência para criar, curva ou alterar corridas para capitalizar sobre aberturas como eles ocorrem, fazer impressões que puxam os defensores fora de posição para abrir canais para a passagem companheiros de equipe, e melhor se posicionar para novas oportunidades de ataque.

Em FIFA Soccer 13 cada toque importa com o sistema mais completo e intuitivo dribles já desenvolvido. Inspirado pelo melhor jogador do mundo, Lionel Messi, completa Drible permite aos jogadores enfrentar o seu adversário e usa drible precisa toques combinado com o 360 ° verdadeira mobilidade com a bola, por isso é mais fácil de ser mais criativo e perigoso em oportunidades de 1x1. Os jogadores mudam de direção mais rápido, são mais explosivo acelerando com a bola, e são mais eficazes defensores de proteção para trechos mais longos. FIFA 13 Touch Control primeiro transforma a maneira como os jogadores controlam a bola, eliminando quase perfeito toque para cada jogador em campo, e criando variedade e incerteza em torno do controle de bola. Fatores tais como a pressão defensiva, a trajetória da bola, e velocidade do passe agora impactar primeiro toque de um jogador, criando mais oportunidades para os defensores para ganhar de volta a posse.

A segunda geração do Mecanismo de Impacto jogador expande o jogo físico a partir de apenas colisões de batalhas off-the-bola entre os jogadores. Defensores empurrar e puxar para a posição, e usar seu tamanho e força para vencer os adversários de posse ou de força em toques pobres e decisões antes de a bola chegar. FIFA 13 Tactical Free Kicks fornece as ferramentas para criar perigosas e imprevisíveis pontapés livres, utilizando os jogadores mais habilidosos em campo. Coloque até três jogadores de ataque mais a bola e utilizar pistas falsas e mais opções de passagem para criar elaboradas pontapés livres. Os opositores podem contrariar adicionando ou subtraindo os jogadores para a parede, arrastando-se na parede em frente, ou enviar um homem bala para interceptar o passe ou bloquear o tiro.

- Modo Carreira melhorada com mudanças importantes desenvolvidos em resposta a pedidos dos fãs mais fervorosos da franquia.
- Novos recursos para melhorar a maciça EA SPORTS FIFA oferta online, incluindo as melhorias do popular modo de Estações Head-to-Head
- Vários novos recursos e benefícios para a EA SPORTS Football Club, o serviço ao vivo que é o coração da FIFA
- Conclua autenticidade com mais de 500 clubes licenciados oficialmente.

PS3
PlayStation Network

AQUAPAZZA
AQUAPLUS DREAM MATCH

CERO B
AQUAPLUS